



Memoria Proyecto de Innovación Docente

Título: Portal web de recursos de Humanidades Digitales para historiadores

Curso en el que se ha realizado el proyecto: 2020/2021

Facultad/Escuela: Filosofía y Letras

Denominación del proyecto: Portal web de recursos de Humanidades Digitales para historiadores

Director/Coordinador (incluir categoría profesional):

Juan José Pons Izquierdo, profesor titular

Participantes (incluir categoría profesional):

- Javier Andreu Pintado, profesor titular
- Javier Azanza López, catedrático
- Rafael Escobedo Romero, profesor contratado doctor
- Rocío García Bourrellier, profesora contratada doctora
- Pilar Latasa Vassallo, profesora titular
- Dolores López Hernández, profesora titular
- Román Luzán Suescun, profesor invitado
- Carolina Montoro Gurich, profesora titular
- Julia Pavón Benito, catedrática
- Pablo Pérez López, catedrático
- Leticia Tobalina Pulido, profesora invitada
- Jesús María Usunáriz Garayoa, catedrático

Resultados obtenidos:

El proyecto de innovación docente no se puede considerar cumplido, ya que no se han alcanzado todos los objetivos que se preveían inicialmente.

En primer lugar, aunque el número de **asignaturas y profesores involucrados** en la aplicación de herramientas y recursos de Humanidades Digitales en el grado de Historia ha aumentado con respecto a lo que ya se había hecho durante el curso 2019/2020, no se ha llegado a la meta de las 10 asignaturas que constaban en la propuesta original. Finalmente, se ha trabajado el proyecto en 7 asignaturas, una de las cuáles es la optativa *Humanidades Digitales y Patrimonio*, de nueva



implantación, y que por su propia naturaleza y contenidos no debería ser considerada dentro de las asignaturas que integran los contenidos de microaprendizaje, al estar dedicada toda ella a dicha materia.

Por otra parte, tampoco se han logrado articular las **presentaciones interactivas o vídeos** previstos, aunque sí se avanzó en el diseño de cómo podrían ser estos materiales (ver ejemplo: <https://view.genial.ly/5f8772673a92bc0d9b39c7ac>). No obstante, su realización requiere un esfuerzo que no se ha podido afrontar durante el curso académico 2020/2021.

Finalmente, tampoco se ha llevado a cabo la realización de la **web**, dado que no había todavía material suficiente para colgar de la misma.

Sin embargo, a pesar de no haber podido completar estos aspectos, que constituyen el grueso del proyecto, sí se han podido realizar otras acciones relacionadas con el mismo, que se pasan a detallar a continuación.

Por un lado, se ha desarrollado la **encuesta** a los estudiantes, prevista en el proyecto para evaluar el interés de los alumnos del Grado en Historia por las Humanidades Digitales, el formato de aprendizaje escogido, etc. Para ello, se diseñó un cuestionario digital (https://bit.ly/Encuesta_HD) que se pasó, a finales de curso, a los alumnos de cuatro de las asignaturas en las que se implementó el proyecto de innovación docente. Como fruto del mismo se obtuvieron 37 respuestas válidas, cuya explotación ha servido para presentar una ponencia oral (aceptada) en el XVIII Foro internacional sobre Evaluación de la calidad de la investigación y la educación superior (FECIES), que se celebrará en formato virtual entre el 28 y el 30 de septiembre de 2021. Esta aportación lleva por título *Integración de las Humanidades Digitales en el grado en historia mediante “píldoras de conocimiento”* y recoge la experiencia del proyecto y la valoración (muy positiva) de los alumnos que han participado en la experiencia.

Al mismo tiempo, se ha preparado un texto (se adjunta como anexo a esta memoria) para su posible inclusión en una publicación titulada *International Handbook of Innovation and Assessment of the Quality of Higher Education and Research* (Editorial Thomson Reuters), que actualmente se encuentra en proceso de evaluación.

En otro orden de cosas (y sin que esto formara parte de la propuesta de proyecto de innovación docente), se ha estado trabajando en el seno de la comisión formada para la **reforma del Grado en Historia** en la integración del proyecto de “píldoras de Humanidades Digitales” como uno de los elementos transversales del nuevo grado. La propuesta todavía no está cerrada, pero cuenta con el visto bueno inicial de la



Junta del departamento de Historia, Historia del Arte y Geografía.

En definitiva, aunque se ha avanzado en la dirección prevista, no se han podido cumplir los objetivos que se habían marcado en el plan de innovación docente. El principal escollo ha sido la falta de tiempo para dedicar a esta cuestión, por parte de un profesorado cuya dedicación ha estado dedicada –preferentemente– a adaptar la docencia a las difíciles circunstancias generadas por los efectos de la pandemia de COVID-19.

Observaciones:

A pesar de los problemas ya señalados encontrados en el curso 2020/2021 para la realización del proyecto de innovación, el equipo docente implicado en el mismo sigue considerando interesante el desarrollo del portal web de Humanidades Digitales para historiadores y de todos los materiales que se habían previsto.

Por este motivo y atendiendo a las especiales dificultades en las que se ha desarrollado la docencia durante el curso pasado, **se solicita una prórroga de un año** para cumplimentar el proyecto de innovación docente en los mismos términos en los que se planteó.

INTEGRACIÓN DE LAS HUMANIDADES DIGITALES EN EL GRADO DE HISTORIA MEDIANTE “PÍLDORAS DE CONOCIMIENTOS”

Pons Izquierdo, J.J.

Universidad de Navarra

I. INTRODUCCIÓN

No existe una definición totalmente aceptada de lo que se entiende por Humanidades Digitales, pero sí cierto consenso a la hora de considerar estas como un campo académico singular (Rockwell, 2013), consistente en abordar con herramientas y métodos propios del ámbito informático el cultivo de las disciplinas humanísticas y de ciencias sociales tradicionales (Fitzpatrick, 2012; Smithies, 2017).

El desarrollo de las Humanidades Digitales es cada vez mayor, tanto en el campo docente, como de la investigación o la divulgación histórica. Por este motivo, se considera imprescindible abordar esta cuestión en la formación de los futuros historiadores. Sin embargo, no siempre se contempla en los planes de estudio, debido a que su implantación a través de asignaturas específicas, resta tiempo a los contenidos propios del grado, lo cual, a su vez, genera resistencias en el profesorado.

Por este motivo, muchas universidades han optado por diferir la formación en Humanidades Digitales a los estudios de posgrado. De esta forma, existen ya en España más de media docena de másteres oficiales en esta materia y expectativas de apertura de alguno más.

El proyecto que se presenta en este trabajo ha optado por una vía alternativa, entendiéndose que (1) es importante que cualquier historiador termine la carrera teniendo competencias –al menos básicas– de Humanidades Digitales; y (2) que la formación de base tecnológica en este campo no debe reducir de forma significativa el tiempo dedicado a los contenidos propios de las asignaturas de Historia.

El método que se propone testar en este Proyecto de Innovación Docente es el conocido como microaprendizaje (Hug, 2007), cada vez más empleado en contextos profesionales y educativos (Sánchez et al., 2010).

En concreto, se pretende educar a través de una serie de materiales didácticos a los que genéricamente se suele denominar “píldoras de conocimiento”, “píldoras formativas” o “píldoras docentes”. Estos suelen ser, preferentemente, piezas audiovisuales cortas (de entre 5 y 15 minutos de duración, como mucho) y con un contenido muy bien definido: explicar un concepto, una herramienta, etc. (Arnáiz-Uzquiza et al., 2015; Bengochea y Medina, 2013).

Por su naturaleza, las “píldoras formativas” en forma de videotutoriales están conociendo una amplia y rápida difusión como parte fundamental de los contenidos que ofrecen muchos cursos formativos on-line (los denominados MOOC) en todo el mundo (Colomo y Aguilar, 2017).

Aunque por separado cada “píldora de conocimiento” sea independiente de las demás, una vez implantado este proyecto en un conjunto amplio de materias, podría dar lugar a un verdadero currículo en Humanidades Digitales, paralelo y complementario al

propio de los estudios de Historia. De esta forma, como señala acertadamente Jesús Sánchez (2008, p. 39), “un buen conjunto de píldoras de conocimiento permite crear, combinándolas apropiadamente, módulos de conocimiento más complejos”.

II. OBJETIVOS

- Introducir, de manera transversal y coordinada, formación sobre Humanidades Digitales en el currículo de los alumnos del grado de Historia.
- Extraer conclusiones sobre la validez de esta metodología de aprendizaje de las Humanidades Digitales dentro del grado, sin que esto se traduzca en una pérdida significativa de los contenidos propios del mismo.
- Evaluar el grado de satisfacción de los estudiantes con el planteamiento del proyecto y con diferentes aspectos de su implantación.

III. MÉTODO

La experiencia se comenzó a implantar en el curso 2019/2020, como proyecto de innovación docente, en seis asignaturas del grado en Historia de la Universidad de Navarra. En el curso siguiente se amplió a once asignaturas, con 165 alumnos matriculados.

El proyecto pretende ir ampliando en los próximos años y de forma progresiva los contenidos y asignaturas implicados, hasta configurar un verdadero currículum en Humanidades Digitales integrado en el plan de estudios.

La metodología empleada para desarrollar el proyecto ha seguido una serie de pasos que se enumeran a continuación:

1. FASE PREPARATORIA

En primer lugar, los profesores participantes en esta experiencia proceden a elegir una serie de contenidos (uno o dos por asignatura) que se consideran de interés para los alumnos del grado de Historia. Lógicamente, esta selección se hace de forma coordinada, teniendo en cuenta varias cuestiones: (1) la adecuación de los contenidos de Humanidades Digitales a la materia concreta de la que se trate; (2) evitar solapamientos entre las herramientas y recursos que se van a impartir en las diferentes asignaturas; y (3) la necesidad de secuenciar convenientemente los contenidos, con el fin de que haya un desarrollo progresivo y lógico en la adquisición de competencias a lo largo de la carrera.

A modo de ejemplo, entre los contenidos que se han seleccionado, está la realización de cronologías digitales, el enriquecimiento de imágenes con contenidos multimedia, la realización de cartografía digital o el diseño de webs sencillas.

El siguiente paso, dentro de esta fase, consiste en la preparación de materiales explicativos pensados para el autoaprendizaje de los alumnos. Tienen forma de fichas breves, con los pasos imprescindibles para introducirse en el manejo de las herramientas o recursos de los que se trate. Habitualmente van acompañadas de un vídeo breve o de una presentación multimedia, que los alumnos podrán utilizar como material de apoyo para la realización de la práctica que se les pide.

2. FASE DE ENSEÑANZA

El siguiente paso implica ya a los alumnos, puesto que es la fase en la que se explica –a través de una clase presencial– cada una de las píldoras de aprendizaje. Dado que uno

de los planteamientos básicos del proyecto es restar poco tiempo a los contenidos propios de las asignaturas, la explicación se hace como máximo en una hora.

Además, se pone a disposición de los estudiantes, a través de la plataforma virtual de la asignatura, los materiales explicativos elaborados en la fase anterior, de forma que puedan utilizarlos para repasar lo aprendido. Esta información se ha comenzado a ofrecer también a través de una web específica (<https://sites.google.com/unav.es/phd>), que en el futuro aunará todos esos contenidos.

3. FASE DE APLICACIÓN

A continuación, se encarga a los alumnos la realización de alguna actividad o trabajo relacionados con el contenido de la asignatura, en la que deberán incorporar los conocimientos adquiridos de Humanidades Digitales. No se trata de añadir un trabajo específico sobre esta materia, sino de modificar ligeramente el que harían de ordinario los alumnos de cada asignatura, para asentar mediante la práctica las competencias digitales adquiridas.

A lo largo de esta fase los profesores están disponibles para tutorizar los avances en la implementación de las herramientas y recursos aprendidos, tanto individualmente, como por medio de algún seminario específico de refuerzo, en caso de ser necesario.

4. FASE DE EVALUACIÓN

La última fase consiste en la valoración de la experiencia de aprendizaje sobre Humanidades Digitales por parte de los alumnos. Para ello se realizó a finales del curso 2020/2021 una encuesta anónima, a través de un formulario en línea (https://bit.ly/Encuesta_HD), que se proporcionó a los alumnos de cuatro de las asignaturas.

En total se obtuvieron 37 respuestas válidas, que suponen la participación del 46,8 % de los alumnos encuestados. Los resultados obtenidos se exponen en el siguiente apartado.

IV. RESULTADOS

La valoración realizada por los alumnos sobre la implantación del currículum de Humanidades Digitales en el Grado de Historia arroja un resultado muy positivo, como se desprende de algunas de las principales conclusiones obtenidas.

Por una parte, los alumnos que han respondido a la encuesta reconocen la importancia de las Humanidades Digitales para la formación de los futuros historiadores, otorgando una puntuación media de 4,2 puntos sobre 5.

También es importante que sean capaces de identificar el proyecto formativo que se les propone, dentro del cual se insertan los contenidos sobre esta materia. Así, casi dos tercios de los alumnos (65 %) afirman conocerlo perfectamente, mientras que otro 13 % tiene alguna noción sobre el mismo, aunque no sabría explicar exactamente en qué consiste. El 22 % restante no sabe nada sobre el proyecto de innovación y, por tanto, desconoce el contexto de los contenidos que ha cursado en la asignatura.

A continuación, se les pregunta por el procedimiento de aprendizaje de las Humanidades Digitales que consideran más adecuado y por su satisfacción sobre los conocimientos que han adquirido en la asignatura que han cursado. Mayoritariamente, los alumnos avalan el microaprendizaje como método empleado para su implantación (75,7 %). También valoran positivamente la creación de asignaturas optativas de Humanidades Digitales (51,4 %); sin embargo, solo uno de cada cinco (18,9 %) impondría asignaturas

obligatorias en el grado y muy pocos alumnos (8,1 %) dejarían este tipo de formación para el posgrado.

Finalmente, los alumnos se muestran bastante satisfechos con los conocimientos adquiridos (3,8 de valoración media, sobre 5 puntos).

V. DISCUSIÓN

El desarrollo de este proyecto ha supuesto la introducción estructurada de las Humanidades Digitales en el Grado en Historia que se imparte en la Universidad de Navarra, en forma de currículum paralelo a los contenidos propios de la carrera.

La implicación de buena parte del profesorado y la valoración de los alumnos confirman el interés que tiene introducir la formación en Humanidades Digitales dentro del Grado en Historia y no dejar esa cuestión para una futura formación de posgrado.

Asimismo, la fórmula para implantar esos contenidos, por medio de píldoras de conocimiento, se ha demostrado muy adecuada por varias razones:

- No despierta controversias entre el profesorado, ya que no entra en competencia con los contenidos propios del grado.
- Es un ejemplo de “docencia integrada”, aspecto que se quiere impulsar como metodología didáctica innovadora.
- Ha tenido una buena aceptación por parte de los alumnos, que respaldan mayoritariamente esta forma de adquirir competencias digitales.

La experiencia se considera exitosa, por lo que se ha decidido incluirla en la reforma del grado, en la que se está trabajando actualmente. Al mismo tiempo, la posibilidad de optar por una vía intermedia entre la creación de asignaturas específicas (obligatorias u optativas) de Humanidades Digitales o diferir esa formación al posgrado se considera trasladable a otros grados de la Universidad de Navarra o de cualquier otro centro académico.

VI. REFERENCIAS

- Arnáiz-Uzquiza, V., Álvarez, S. y Corell, A. (2015). Corpus de textos audiovisuales frente a corpus de textos escritos. La traducción de micropíldoras de aprendizaje. En *Metodologías y aplicaciones en la investigación en traducción e interpretación con corpus* (pp. 237-250). Universidad de Valladolid.
- Bengochea, L., y Medina, J. A. (2013). El papel de los videotutoriales accesibles en el aprendizaje del futuro. En *Actas del V Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas* (pp. 80-87).
- Colomo, E., y Aguilar, Á. I. (2017). Píldoras formativas en la educación online: posibilidades y limitaciones. En Ruiz-Palmero, J.; Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Universidad de Málaga Editorial.
- Fitzpatrick, K. (2012). The humanities, done digitally. En Gold, M. K. (Ed.), *Debates in the digital humanities* (pp. 12-15). University of Minnesota Press.
- Hug, T. (Ed.). (2007). *Didactics of Microlearning. Concepts, Discourses and Examples*. Vaxmann Verlag.
- Rockwell, G. (2013). Is Humanities Computing an Academic Discipline? In Terras, M., Nyhan, J., & Vanhoutte, E. (Eds.), *Defining Digital Humanities: A Reader* (1st ed., pp. 29-50). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315576251>

- Sánchez, A.; Cancela, A.; Maceiras, R.; Urrejola, S. y Goyanes, V. (2010). Multimedia productions: knowledge pills for university teaching. En *IADIS International Conference e-Society* (pp. 351-355).
- Sánchez, J. (2008). Tómame una píldora... de conocimiento. *Revista digital BIT*, nº 169, 37-39.
- Smithies, J. (2017). *The digital humanities and the digital modern*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-49944-8>.